

## Tagung für ICT-Verantwortliche

Samstag, 13. November 2010

### Programm

	Inputreferate	Referenten	Raum
08.00 Uhr	<b>Eintreffen, Abgabe Tagungsunterlagen</b>		Aula*
08.30 Uhr	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Informationen Schulinformatik</li> <li>- Digitaler Schnellrechnertrainer</li> <li>- Social Search Engines</li> </ul>	Andreas Urfer Gregor Lütolf Werner Hartmann	Aula
09.15 Uhr	<b>Cyberbullying – Web-2.0 fordert uns heraus</b>	Ralph Kugler, PHSG	Aula
10.00 Uhr	<b>Kaffeepause</b>		Aula

	Workshops (1. Serie) M29**					
10.45-12.00	<b>Workshop A</b> Games und Game Learning  Zimmer 106/107 D. Jurjevic	<b>Workshop B</b> Stop-Motion Filme  Zimmer 105 R. Vetterli	<b>Workshop C</b> Plagiate – Google, Wikipedia, Copy&Paste  Zimmer 004 W. Hartmann	<b>Workshop D</b> Interaktive Landkarten im Internet  Zimmer U101 O. Ott	<b>Workshop E</b> Cyber-mobbing in der Schule  Zimmer U113 K. Reber	<b>Workshop F</b> Hands on SketchUP  Zimmer 104 K. Meister

12.15 Uhr: Mittagessen im Restaurant Casa d'Italia, Bühlstrasse 57, 3012 Bern (für Angemeldete)

	Workshops (2. Serie) M29**					
13.45-15.00	<b>Workshop G</b> Games und Game Learning  Zimmer 106/107 D. Jurjevic	<b>Workshop H</b> Stop Motion Filme  Zimmer 105 R. Vetterli	<b>Workshop I</b> Multimedia Design Prinzipien  Zimmer 004 N. Stöcklin	<b>Workshop K</b> Interaktive Landkarten im Internet  Zimmer U101 O. Ott	<b>Workshop L</b> Cyber-mobbing in der Schule  Zimmer U113 K. Reber	<b>Workshop M</b> Eigene Websites für den Unterricht  Zimmer 104 R. Kauffmann

15.15 Uhr	<b>Tageszusammenfassung mit Überraschungsgast</b>	Aula, GW5
16.00 Uhr	<b>Ende der Tagung</b>	

\*GW5 = Gertrud-Wokerstrasse 5, 3012 Bern

\*\*M29 = Muesmattstrasse 29, 3012 Bern  
(Die Gebäude befinden sich im gleichen Areal)

## Kurzbeschreibung der Referate

### **Cyber-Bullying – Web-2.0 fordert uns heraus**

Mit der wachsenden Medienausstattung der Haushalte und damit der Verbreitung des Internets und Handys tauchen neue Formen des Mobbing auf. Der englische Begriff Cyber-Bullying bezeichnet den Trend, andere im Internet bloss zu stellen, lächerlich zu machen oder zu verleumden. Ein Trend, dem immer mehr Schülerinnen und Schüler, aber auch Lehrpersonen zum Opfer fallen. Mit dem Web-2.0 ist eine fast unüberschaubare Vielzahl an Applikationen entstanden, welche von den Jugendlichen teils gewandt genutzt werden. In diesem Referat wird aufgezeigt, welche Gefahren von diesen neusten Entwicklungen ausgehen und wie man auf diese als Lehrperson und Institution Schule reagieren müsste.

*Referent: Ralph Kugler, MAS Educational Technology, Leiter Kompetenzzentrum E-Learning Sek I+II, Dozent für Mediendidaktik und Medienpädagogik an der PH St. Gallen*

## Kurzbeschreibung der Workshops

### **Workshop A und G (Diana Jurjevic, PHBern)**

#### **Games und Game Learning**

- Übersicht über zeitgenössische Formen von Computerspielen
- Verschiedene Spiele und Konsolen ausprobieren
- Potenzial und Grenzen für die Lehre

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

### **Workshop B und H (Richard Vetterli, PHBern)**

#### **Stop-Motion Filme**

- Vorstellung geeigneter Hard- und Software
- Anregungen für den Unterricht
- Experimentieren mit verschiedenen Techniken und Materialien

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

### **Workshop C (Werner Hartmann, PHBern)**

#### **Plagiate – Google, Wikipedia, Copy & Paste**

- Vom Abschnittkopierer bis zum professionellen Schreibservice
- Plagiate einfach erkennen
- Grenzen von Plagiaterkennungssoftware
- Gute Aufgabenstellungen als einfachste Prävention

Zielpublikum: Prim, Sek I und Sek II

### **Workshop D und K (Oliver Ott, PHBern)**

#### **Interaktive Landkarten im Internet**

- Einblick in Internet-Karten
- Praktische Anwendungen von Google Maps
- Gemeinsam Karten erstellen und bearbeiten
- Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

Zielpublikum Sek I und Sek II

**Workshop E und L (Kurt Reber, PHBern)**

**Cybermobbing in der Schule**

Wir erkunden Möglichkeiten und Angebote, welche die Schülerinnen und Schüler auf die schwierige Reise ins Internet vorbereiten und für Gefahren sensibilisieren. Im Internet stehen viele Angebote (interaktive Spiele, Kurzfilme, Unterrichtseinheiten) bereit, Cybermobbing präventiv zu begegnen. Im Workshop schauen wir einige dieser Angebote genau an und machen uns Gedanken, wie wir an einer Schule das Thema präventiv angehen können.

- Kennenlernen von Unterrichtsmaterialien
- Beispiel präventiver Nutzung eines sozialen Netzwerks in einer Schulklasse
- Entwickeln präventiver Strategien für die eigene Schule

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

**Workshop F (Kurt Meister, PHBern)**

**Hands on SketchUp oder Geometrie JETZT**

Gezeichnet wird heute in der Arbeitswelt vor allem am Computer. Die modernen Zeichnungsprogramme sind leicht zu erlernen und bieten mächtige Erst- und Darstellungswerkzeuge an. Das Programm SketchUp bietet für alle Stufen verschiedene Zugänge zur Geometrie und ist zudem kostenlos.

- Praktische Anwendungen mit SketchUp
- Einsatzmöglichkeiten im Unterricht
- Grenzen und Tücken von virtuellen Darstellungen

Zielpublikum Sek I und Sek II

**Workshop I (Nando Stöcklin, PHBern)**

**Multimedia Design Prinzipien**

PowerPoint-Präsentationen mit Text, Bild, Ton und Video sind eine einfache Möglichkeit, TV mit DVD-Player, Stereoanlage und Hellraumprojektor zu ersetzen. Auch Schülerinnen und Schüler können diese Möglichkeiten nutzen. Wichtig ist, dass man einige grundlegende Prinzipien zur Gestaltung der Folien kennt und anwendet.

- Wichtigste Design-Prinzipien für PowerPoint-Präsentationen
- Konkrete Beispiele
- Präsentationen selber analysieren

Zielpublikum Sek I und Sek II

**Workshop M (Rémy Kauffmann, PHBern)**

**Eigene Websites für den Unterricht**

Der Workshop zeigt, wie man mit Schülerinnen und Schülern einfach Internetseiten zur Dokumentation von Unterrichtsinhalten erstellt. Die vorgestellten Werkzeuge sind kostenlos und eignen sich auch für einfache Websites von Schulen, Privaten oder Vereinen.

- Konkrete Unterrichtsbeispiele von Schülerarbeiten
- Webseiten von Lehrpersonen

Zielpublikum Sek I und Sek II